

# Weekly Report

---

201709011-20170917

---

Han Dongming Sep. 17 2017

---

## 华为项目

修改BUG，已经进行录屏测试

关于内存的问题，JS把数据写入缓冲区，然后webgl从缓冲区去取的数据，同时通过JS的垃圾回收机制，对缓冲区进行删除，但是实际过程中，这个删除并不是实时的，会导致缓冲区一直增长，在win下增长到4G时，webgl会崩溃，但是在我的MAC下,增长到5.8G也没有崩，反而会自动降到700MB。后来在写入缓冲区后，绘制完成，再删除缓冲区的数字。

- 创建buffer
- 绑定buffer
- 传入bufferdata
- 激活可写的区域
- 写入
- 绘制
- 关闭可写的区域
- 删除buffer

周末为开学典礼以及注册